

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開平11-114217

(43) 公開日 平成11年(1999) 4月27日

(51) Int.Cl.⁶

識別記号

F I

A 6 3 F 9/22
9/00

5 1 2

A 6 3 F 9/22
9/00

A
5 1 2 B

審査請求 未請求 請求項の数10 O L (全 10 頁)

(21) 出願番号 特願平9-281623

(22) 出願日 平成9年(1997)10月15日

(71) 出願人 390004710

株式会社第一興商

東京都品川区北品川5丁目5番26号

(72) 発明者 三野 浩

東京都品川区北品川5-5-26 株式会社
第一興商内

(72) 発明者 豊澤 正夫

東京都品川区北品川5-5-26 株式会社
第一興商内

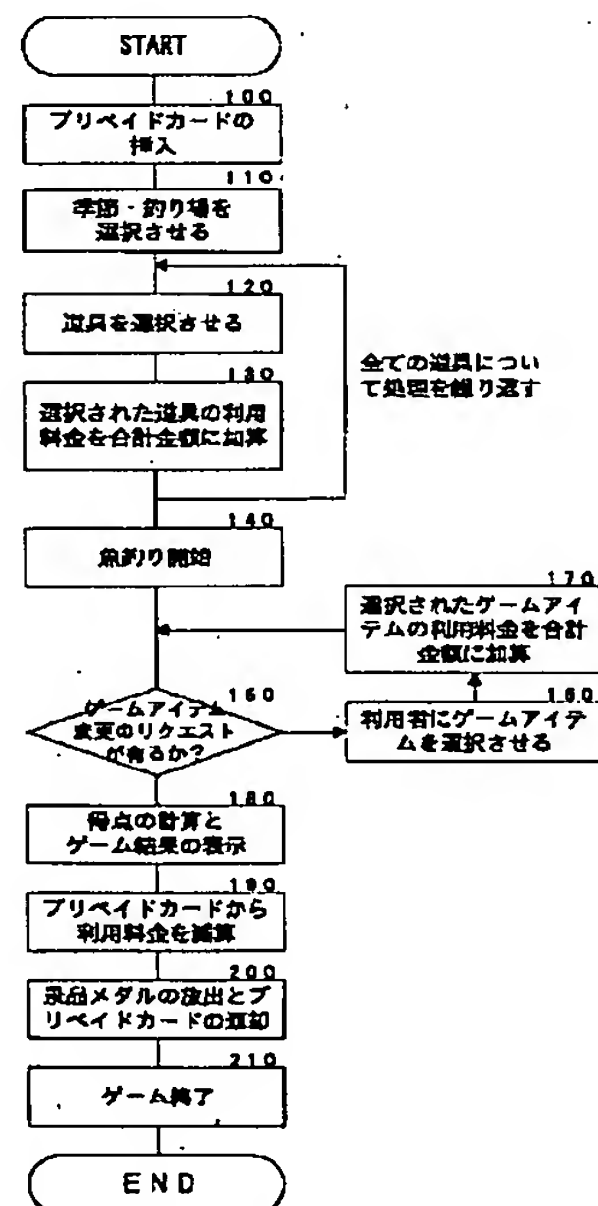
(74) 代理人 弁理士 一色 健輔 (外2名)

(54) 【発明の名称】 コンピュータゲーム装置

(57) 【要約】

【課題】 アイテム選択機能を有するゲーム進行プログラムを実行するコンピュータゲーム装置において、性能のよい特定のゲームアイテムばかりが選択されてゲーム展開が単調になってしまうのを防ぐとともに現実的な金銭感覚をリアルに作用させた緊張感のあるゲームを実行するコンピュータゲーム装置を提供する。

【解決手段】 アイテム選択機能において、利用料金情報を含む各ゲームアイテムの情報を、表示手段・音響手段により利用者に提示し、操作入力手段により利用者にゲームアイテムを選択させる(120~130)。利用者が選択したゲームアイテムの利用料金を、課金装置により適時に徴収する(190)。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 コンピュータゲーム装置であって、次の(1)～(4)の各要件を備えて構成される。

(1) ゲームの映像等を表示する表示手段と、ゲームの効果音等を出力する音響手段と、利用者からの指示を受け付ける操作入力手段と、ゲームの利用料金を徴収する課金手段とを備える。

(2) ゲーム装置全体を統括管理するコンピュータにより所定のゲーム進行プログラムを実行する。ゲーム進行プログラムは、多数の選択肢として用意されているゲームアイテムの選択態様を、基本となるゲーム骨格に反映させる機能を備えるとともに、ゲームアイテムを利用者に選択させるアイテム選択機能を備える。

(3) 利用料金情報を含む各ゲームアイテムの情報がゲーム装置内にあらかじめ設定記憶されており、アイテム選択機能は、表示手段・音響手段により各ゲームアイテムの情報を利用者に提示し、操作入力手段により利用者にゲームアイテムを選択させる。

(4) 利用者が選択したゲームアイテムの利用料金を、課金装置により適時に徴収する。

【請求項2】 前記アイテム選択機能が、表示手段によりゲームアイテムを選択肢の形で提示し、操作入力手段により利用者にゲームアイテムを選択させるようにしてなることを特徴とする請求項1に記載のコンピュータゲーム装置。

【請求項3】 前記操作入力手段による利用者のリクエスト操作に応じて前記アイテム選択機能を稼働させる機能を有することを特徴とする請求項1または2に記載のコンピュータゲーム装置。

【請求項4】 前記課金手段が、紙幣もしくは硬貨による課金手段であることを特徴とする請求項1から3のいずれかに記載のコンピュータゲーム装置。

【請求項5】 前記課金手段が、プリペイドカードもしくはICカード等の電子式決済媒体による課金手段であることを特徴とする請求項1から3のいずれかに記載のコンピュータゲーム装置。

【請求項6】 前記課金手段は、その徴収方式として前払い式であって、前記ゲームアイテムの利用料金を、利用者が入金した紙幣もしくは硬貨の数量から減算して徴収することを特徴とする請求項4に記載のコンピュータゲーム装置。

【請求項7】 前記課金手段は、その徴収方式として前払い式であって、利用者が挿入した前記電子式決済媒体の記録データに応じた利用限度額から前記ゲームアイテムの利用料金を減算することを特徴とする請求項5に記載のコンピュータゲーム装置。

【請求項8】 景品放出機を備え、利用者のゲーム成績に応じた景品を景品放出機から放出する機能を備えることを特徴とする請求項1から7のいずれかに記載のコンピュータゲーム装置。

【請求項9】 前記景品放出機が景品メダル放出機であり、前記景品が景品メダルであることを特徴とする請求項8に記載のコンピュータゲーム装置。

【請求項10】 利用者のゲーム成績に応じてゲームプレイ時間を延長する機能を備えることを特徴とする請求項1から9のいずれかに記載のコンピュータゲーム装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】この発明は、ゲームセンターなどに設置されるコンピュータゲーム装置に関する。

【0002】

【従来の技術】ゲームセンター等に設置されているコンピュータゲーム装置では、顧客ニーズの多様化に 대응するため、趣向を凝らした様々なタイプのコンピュータゲームが稼働している。

【0003】最近のコンピュータゲームには、ゲームプレイ中に用いられる各種の道具(ゲームアイテム)を、利用者に自由に選択させるようにしたゲームアイテムの選択手段を備えるものも登場している。ゲーム進行プログラムは、多数の選択肢として用意されているゲームアイテムの選択態様を、基本となるゲーム骨格に反映させる機能を備え、利用者に飽きられないように工夫している。

【0004】例えば、魚釣りをシミュレーションした「釣りゲーム」においては、ゲームプレイ中に使用する釣り船や仕掛け等のゲームアイテムに関するカタログ情報を提示して、利用者がこの中から気に入ったゲームアイテムを自由に選択できるようになっている。

【0005】

【発明が解決しようとする課題】ところで、前述した「釣りゲーム」において、例えば、釣り船として「魚群探知機装備のプレジャーボート」と「手こぎボート」とのどちらかを選択できるようになっている場合等、選べるゲームアイテムの性能に差がある場合には、性能のよいゲームアイテム(「魚群探知機装備のプレジャーボート」)ばかりが選択されてゲーム展開が単調になり、ゲーム進行の行方を多様に変化させて利用者に飽きられないようにしようという、ゲームアイテムを選べるようにした本来の意義が薄れてしまう。

【0006】そこで、この問題を解決するため、本発明者らは、例えば「魚群探知機装備のプレジャーボート」の利用料金を「手こぎボート」よりも高くする等、ゲームアイテムごとにその性能や品質等を基準とした利用料金を設定し、この利用料金を利用者から徴収するようにすればよいのではないかと考えた。このようにすれば、利用者は性能と利用料金とのバランスを考えながらゲームアイテムを選択するようになり、特定のゲームアイテムばかりが選択されてしまうといった前述の問題が解決される。

【0007】そして、今回は利用料金の高い「魚群探知機装備のプレジャーボート」はやめて「手こぎボート」で挑戦してみよう'とか'少し多めにお金を使ってもよいから今回は大物狙いでいこう'というように、ゲームに現実的な金銭感覚がリアルに作用してより緊張感のあるゲームを提供することができる。

【0008】本発明はこのような事情に鑑みてなされたものであって、アイテム選択機能を有するゲーム進行プログラムを実行するコンピュータゲーム装置において、特定のゲームアイテムばかりが選択されてゲーム展開が単調となってしまうのを防ぐとともにゲームに現実的な金銭感覚がリアルに作用してより緊張感のあるゲームを実行するコンピュータゲーム装置を提供することを目的とする。

【0009】

【課題を解決するための手段】前記の目的を達成するため、本発明におけるコンピュータゲーム装置は、次の(1)～(4)の各要件を備えて構成される。

(1) ゲームの映像等を表示する表示手段と、ゲームの効果音等を出力する音響手段と、利用者からの指示を受け付ける操作入力手段と、ゲームの利用料金を徴収する課金手段とを備える。

(2) ゲーム装置全体を統括管理するコンピュータにより所定のゲーム進行プログラムを実行する。ゲーム進行プログラムは、多数の選択肢として用意されているゲームアイテムの選択態様を、基本となるゲーム骨格に反映させる機能を備えるとともに、ゲームアイテムを利用者に選択させるアイテム選択機能を備える。

(3) 利用料金情報を含む各ゲームアイテムの情報がゲーム装置内にあらかじめ設定記憶されており、アイテム選択機能は、表示手段・音響手段により各ゲームアイテムの情報を利用者に提示し、操作入力手段により利用者にゲームアイテムを選択させる。

(4) 利用者が選択したゲームアイテムの利用料金を、課金装置により適時に徴収する。

【0010】また、前記アイテム選択機能は、表示手段によりゲームアイテムを選択肢の形で提示し、操作入力手段により利用者にゲームアイテムを選択させるようにし、また、前記操作入力手段による利用者のリクエスト操作に応じて前記アイテム選択機能を稼働させるようにすると、利用者にとって便利である。

【0011】また、前記課金手段は、紙幣もしくは硬貨によるものとしてもよいし、また、プリペイドカードもしくはICカード等の電子式決済媒体によるものとしてもよい。

【0012】そして、前記課金手段の徴収方式を前払い式とし、前記ゲームアイテムの利用料金を、利用者が入金した紙幣もしくは硬貨の数量から減算するようにしたり、また、利用者が挿入した前記電子式決済媒体の記録データに応じた利用限度額から前記ゲームアイテムの利

用料金を減算するようにすれば便利である。

【0013】また、景品放出機を設け、利用者のゲーム成績に応じた景品をこの景品放出機から放出させる。そしてこの場合、例えば、前記景品放出機が景品メダル放出機として、前記景品を景品メダルとすることが考えられる。

【0014】また、利用者のゲーム成績に応じてゲームプレイ時間を延長するようにしてもよい。

【0015】

【発明の実施の形態】本発明の一実施例として、ゲームセンターなどに設置されているコンピュータゲーム装置(以下ゲーム装置と記載)につき以下詳細に説明する。

【0016】===魚釣りゲームの内容===

本実施例におけるゲーム装置で実行されるゲームは、季節・釣り場・釣り具を利用者に選択させ、この条件の下で魚釣りを疑似体験できる魚釣りのシミュレーションゲーム(以下釣りゲームと記載)である。この釣りゲームにおいて釣れる魚の種類や大きさは、実際の釣りと同様に季節・釣り場・釣り具の設定に応じて多様に変化する。また、ゲーム装置に設けられている釣り竿やリールはアタリ(魚が釣り餌をつつく状態)やアワセ(アタリが来た際に所定のタイミングで釣り糸を引く動作)に応じて実際の魚釣りの場合と同じように動き、利用者は現実の魚釣りと同じ感覚を味わうことができる。さらに、ゲーム装置は、利用者が釣った魚の大きさ、種類、数に応じてゲームの成績を決定する。

【0017】===ゲーム装置の概要===

図1は本実施例におけるゲーム装置の概要図である。理解の便宜のため、一部を断面図として記載してある。

【0018】この図において1は利用者が腰掛けるシートであり、シート1の前にはキャビネット3が置かれている。キャビネット3上面のシート1寄りの部分には、利用者がゲーム装置に対して各種の操作を行う操作パネル5が設けられている。キャビネット3上面には釣り竿7が固定されており、その柄の部分は利用者がシートに腰掛けた状態で握りやすい高さに位置するとともにキャビネット3内の上部に設けられている振動発生装置9に連結している。また、キャビネット内の振動発生装置の下部には利用者からプリペイドカードにより料金を徴収するプリペイドカード式課金装置10が設けられている。さらに、キャビネット3内には課金装置10に隣接して景品メダル放出機11が設けられている。

【0019】釣り竿7の柄の部分の上部にはリール12が装着されている。リール12には釣り糸13が巻回されており、その一端が釣り竿7の先端に向かって延びる。釣り糸13はさらに釣り竿7の先端に設けられている滑車15により下方に折り返されてキャビネット3内部に延び、キャビネット3内部に設けられた滑車17を介して巻き取り装置19に收容される。

【0020】キャビネット3を介してシート1の反対側

には収納ケース21が置かれ、収納ケース21上にはディスプレイ23が置かれている。また、収納ケース21内にはゲーム装置全体を統括制御するコンピュータ25の本体が格納されている。収納ケース21の側面にはスピーカ27が設けられている。

【0021】===ゲームの流れ===
釣りゲームの流れにつき図2に示すフローチャートとともに以下詳細に説明する。

(1) ゲームの開始

利用者による課金装置10へのプリペイドカードの挿入により、ゲーム装置は一連の釣りゲームの処理を開始する。

(2) ゲーム条件の設定処理

次に、ゲーム装置は利用者との間で季節・釣り場・釣り具などの設定処理を進行する。

①季節・釣り場の選択処理(110)

利用者はゲーム装置との対話処理により季節および釣り場を選択させる。

②道具(ゲームアイテム)の選択処理(120~130)

ゲーム装置は、利用者との間の対話処理により《釣り船》、《釣り竿》、《リール》、《仕掛け(幹糸・鉤素・釣り針・おもり等の総体)》、《コマセ》、《餌》の釣行に必用な道具(ゲームアイテム)の選択処理を進行する。ゲーム装置はこれらについての利用料金情報付きのカタログ情報が記載された道具ごとの選択画面を順にディスプレイに提示して、この中から道具を利用者に選択させる。

【0022】図3は《釣り船》の選択画面である。選択可能な《釣り船》は、「手こぎボート」、「船外機付きボート」、「魚群探知機装備のプレジャーボート」の3種類である。装置内に用意した合計金額エリアに記録された金額とこの選択画面下部に設けられた合計金額欄の表示金額には、利用者が選択した《釣り船》の利用価格が加算される。

【0023】図4は《釣り竿》の選択画面である。《釣り竿》は「小物用竹竿」、「中・小物用グラス竿」、「大物用グラス竿」等が用意されている。前述した合計金額エリアに記録された金額とこの選択画面下部に設けられた合計金額欄の表示金額には、利用者が選択した《釣り竿》の利用価格が加算される。

【0024】図5は《リール》の選択画面である。《リール》は「スピニングリール」、「両軸リール」、「中型両軸リール」、「大型両軸リール」等が用意されている。前述した合計金額エリアに記録された金額とこの選択画面下部に設けられた合計金額欄の表示金額には、利用者が選択した《リール》の利用価格が加算される。

【0025】図6は《仕掛け》の選択画面である。《仕掛け》は「小物用」、「中・小物用」、「大物用」等が

用意されている。前述した合計金額エリアに記録された金額と、この選択画面下部に設けられた合計金額欄の表示金額には、利用者が選択した《仕掛け》の利用価格が加算される。

【0026】図7は《コマセ》の選択画面である。《コマセ》は「アミエビ」、「オキアミ」等が用意されている。前述した合計金額エリアに記録された金額とこの選択画面下部に設けられた合計金額欄の表示金額には、利用者が選択した《コマセ》の利用価格が加算される。

【0027】図8は《餌》の選択画面である。《餌》は「青イソメ」、「ゴカイ」、「生きエビ」等が用意されている。前述した合計金額エリアに記録された金額とこの選択画面下部に設けられた合計金額欄の表示金額には、利用者が選択した《餌》の利用価格が加算される。

【0028】(3) 魚釣りの開始・進行(140)

ゲーム条件の設定処理が終わると、ゲーム装置はディスプレイ23に釣り竿7や釣り糸13の様子および周囲の景色などを表示する。この時、ディスプレイ23には道糸の長さや釣り糸13のテンション(糸の張り具合)などの情報も表示する。スピーカ27からはディスプレイ23の表示内容に合わせて効果音を流す。

【0029】ゲーム装置は利用者との間の対話形式で餌の取付けやコマセの装填処理等の処理を進め、操作パネル5による利用者からの指示を待ってキャスト(仕掛け等を水中に投入する操作)を行う。

【0030】ゲーム装置は設定された季節・釣り場・釣り具などの要素を反映させてアタリのタイミングを決定し、このタイミングで振動発生装置9を作動させ、釣り竿7に振動を与える。利用者がアタリを感じて釣り糸13の巻取を開始すると、これに合わせてゲーム装置はディスプレイ23に表示されている釣り糸13や水面の状態を変化させる。また、スピーカ27からは水音などの効果音を流す。さらに、ゲーム装置は巻取装置19の巻取速度を変化させて釣り糸13のテンションを変化させる。

【0031】釣り糸13が十分に巻き取られて魚が水上に現れると、ゲーム装置はディスプレイ23に利用者が釣り上げた魚の全体の映像および個体情報(種類・体長・雌雄等)を表示する。

【0032】(4) ゲームプレイ中におけるゲームアイテムの変更・追加(150~170)

操作入力装置により利用者からゲームアイテムの変更・追加のリクエスト要求があった場合には、ゲーム装置はディスプレイに図9に示すメニュー画面を表示して、変更もしくは追加するゲームアイテムを利用者に選択させる。ゲーム装置は、選択されたゲームアイテムに該当するゲームアイテムの選択処理((2)②に記載した、いずれかの該当する処理と同様の処理)を行う。ゲーム装置は、選択されたゲームアイテムに応じて利用合計金額を計算し直し、これをゲーム装置内に記憶する。

【0033】(5) ゲームの終了と精算処理(180～210)

ゲーム装置は所定の時間が経過した時点で、利用者が釣った魚の大きさ・種類等に基づいて買取金額を計算し、また、ゲーム装置は例えば10円の買取金額につき景品メダル(ゲームセンタ等の所定のエリア内や、所定の装置においてのみ使用可能な代用貨幣)一枚というように買取金額を景品メダルの枚数に換算し、これをディスプレイ23に表示する(図10)。さらに、この枚数分の景品メダルを景品メダル放出機11から放出する。

【0034】また、ゲーム装置はゲームの基本料金と、合計金額エリアに記憶されたゲームアイテムの利用料金をプリペイドカードの利用限度額から減算する。さらに、ゲーム装置は利用者にプリペイドカードを返却するため、これを課金装置10から放出する。

【0035】===その他の応用===
前述した実施例においては、プリペイドカード式課金装置10を用いたが、当然の事ながら課金装置10は紙幣・硬貨を用いるものであってもよい。

【0036】また、当然のことながら、課金装置10はプリペイドカードの他にもICカード、クレジットカード、電子マネー等の他の電子式決済媒体を用いるものであってもよい。

【0037】また、前述した実施例では、料金をゲームの終了時に徴収する、いわば「後払い方式」を採用しているが、利用者がゲームアイテムを選択する度にその分の利用料金を徴収するようにした「逐次払い方式」としてもよい。図11は「逐次払い方式」を採用した場合のゲームの流れの一例を示すフローチャートである。この図に示すようにゲームの開始時に利用者に投入させるゲームの基本料金(300)とは別に、利用者がゲームアイテムを選択する度に利用者から利用料金を徴収する(350、400)。

【0038】また、紙幣・硬貨を用いた場合には次に説明するような「前払い方式」も便利である。図12はこの「前払い方式」の場合のゲームの流れの一例を示すフローチャートである。ゲーム開始時に、利用者に所定数量の紙幣または硬貨を前払いさせておき(500)、ゲームアイテムが選択された際にその利用料金を減算し(550、600)、残金をゲームの終了時に返却するようにしている(630)。

【0039】また、ゲームをより面白くするために、ゲーム成績を景品メダルに換算して利用者に還元するようにしているが、ゲーム成績に応じてゲーム時間を延長するようにしてもよい。また、魚釣りゲームの場合には、利用者がゲームプレイ中に釣った魚の魚拓を景品としてプリントアウトするようにしてもよい。

【0040】また、当然のことながら本発明によるコンピュータゲーム装置は、魚釣り以外の他のジャンルのゲーム装置においても、ゲームアイテムを利用者に選択さ

せるタイプのものであれば容易に適用することができる。

【0041】

【発明の効果】本発明によるコンピュータゲーム装置は、ゲームアイテムを利用者に選択させる際に、表示手段・音響手段により各ゲームアイテムの情報を利用者に提示し、操作入力手段により利用者にゲームアイテムを選択させ、利用者が選択したゲームアイテムの利用料金を、課金装置により適時に徴収するようにしたので、特定のゲームアイテムばかりが偏って選択されてゲーム展開が単調になる虞もなく、現実的な金銭感覚をリアルに作用させた緊張感のあるゲームを提供することができる。

【0042】また、アイテム選択機能を、表示手段によりゲームアイテムを選択肢の形で提示し、操作入力手段により利用者にゲームアイテムを選択させるようにすれば、ゲームの操作性を向上させることができる。

【0043】また、操作入力手段による利用者のリクエスト操作に応じてアイテム選択機能を稼働させるようにすれば、ゲームの途中においても、ゲームアイテムを変更・追加が可能となり、ゲームの新たな楽しみ方を利用者に提供することができる。

【0044】また、前記課金手段の徴収方式を「前払い式」とし、前記ゲームアイテムの利用料金を、利用者が入金した紙幣もしくは硬貨の数量から減算するようしたり、また、利用者が挿入した前記電子式決済媒体の記録データに応じた利用限度額から前記ゲームアイテムの利用料金を減算するようすれば、利用者の操作負担を軽減することができる。

【0045】また、ゲーム成績に応じて利用者に景品を提供するようしたり、また、ゲーム成績に応じてゲームプレイ時間を延長するようにしてもよい。このようにすれば、利用者を「ゲーム成績に応じた見返り(景品もしくは延長時間等)が期待できるのなら道具に多少多めの出費をしても構わないだろう」という気持ちにさせて、ゲーム装置の利用率や売り上げの向上を期待することができ、装置を供給する事業者にとって好ましい結果となる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の一実施例におけるゲーム装置の概要を示す図である。

【図2】同上実施例におけるゲームの流れを説明するためのフローチャートである。

【図3】同上実施例における《釣り船》の選択画面を示す図である。

【図4】同上実施例における《釣り竿》の選択画面を示す図である。

【図5】同上実施例における《リール》の選択画面を示す図である。

【図6】同上実施例における《仕掛け》の選択画面を示

10

20

30

40

50

す図である。

【図7】同上実施例における《コマセ》の選択画面を示す図である。

【図8】同上実施例における《餌》の選択画面を示す図である。

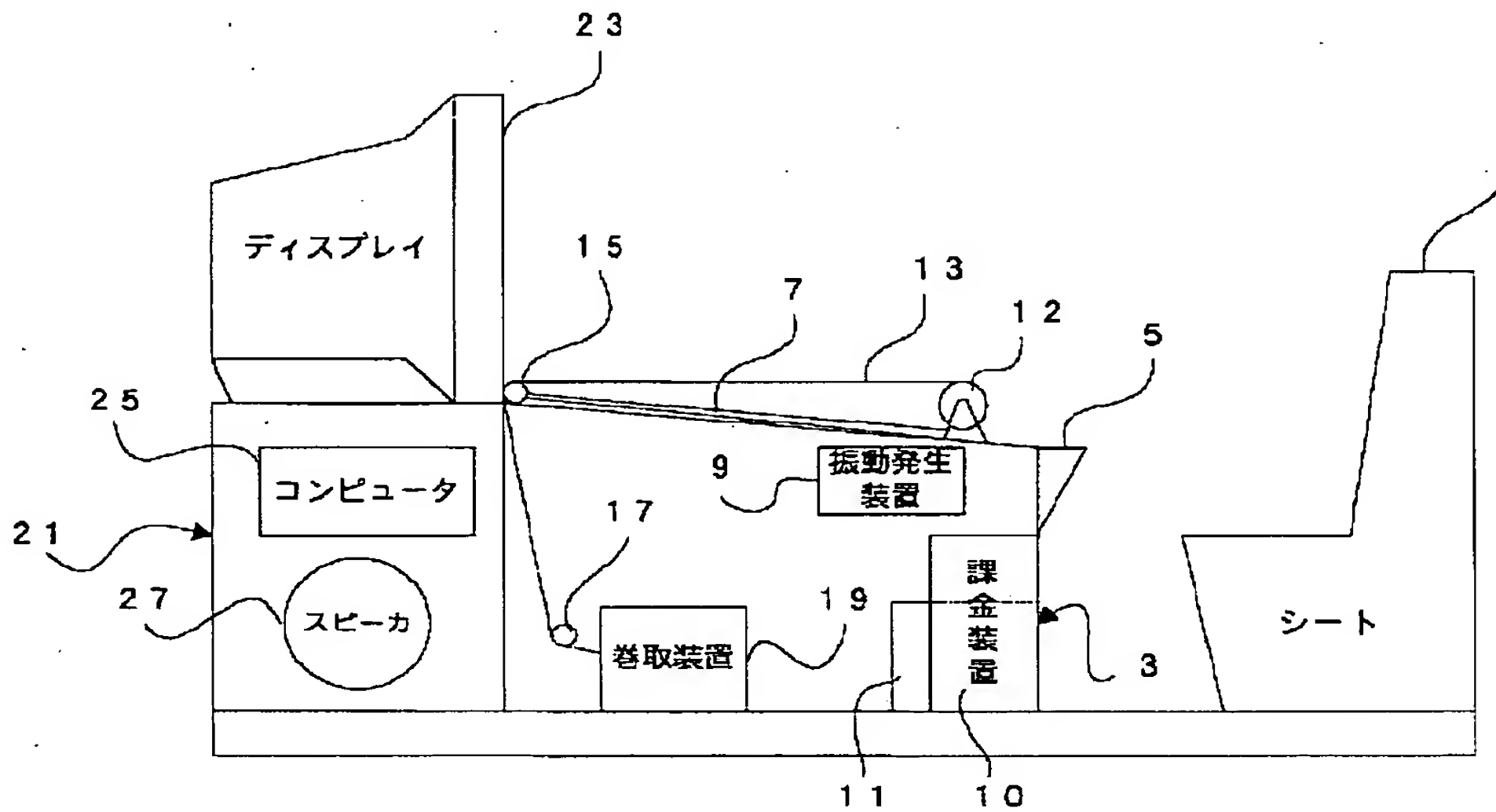
【図9】同上実施例における変更もしくは追加を希望するゲームアイテムの選択画面を示す図である。

【図10】同上実施例におけるゲームの結果表示画面を示す図である。

【図11】課金方法として「逐次払い方式」を採用した場合の一例について、そのゲームの流れを示したフローチャートである。

*

【図1】



【図3】

釣り船を選んでください	
船の種類	利用料金
船外機付ボート	100円
魚群探知機付プレジャーボート	150円

現在までのご利用合計金額	0円
--------------	----

レバーを上下させて選択し、決定ボタンを押してください。

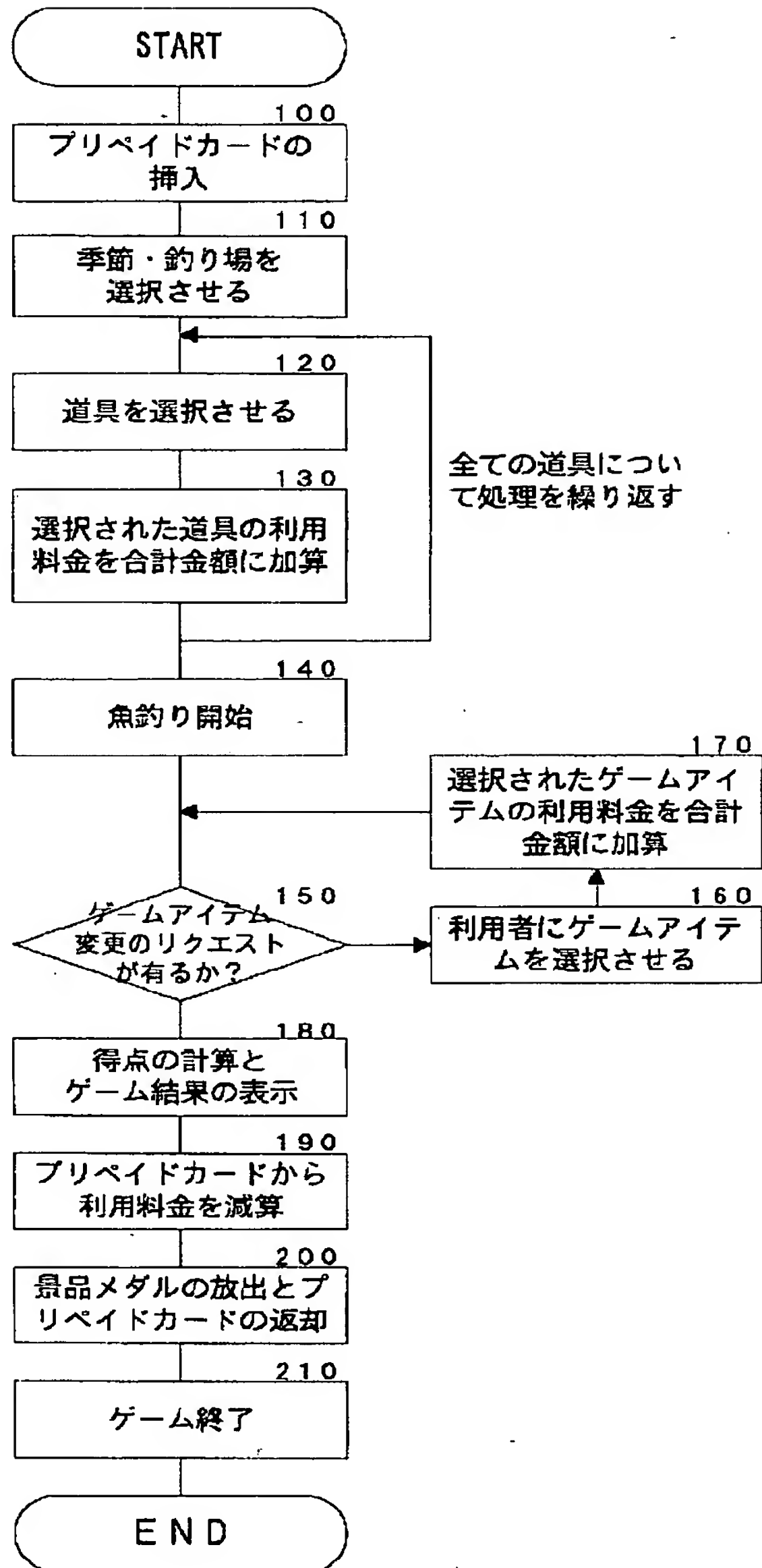
【図4】

釣り竿を選んでください	
竿の種類	利用料金
中・小物用グラス竿	100円
大物用グラス竿	150円

現在までのご利用合計金額	100円
--------------	------

レバーを上下させて選択し、決定ボタンを押してください。

【図2】



【図5】

リールを選んでください

船の種類	利用料金
両軸リール	100円
中型両軸リール	150円
大型両軸リール	200円

現在までのご利用合計金額は200円です

レバーを上下させて選択し、決定ボタンを押してください。

【図6】

仕掛けを選んでください

タックルの種類	利用料金
中・小物用	100円
大物用	150円

現在までのご利用合計金額は300円です

レバーを上下させて選択し、決定ボタンを押してください。

【図7】

コマセを選んでください

コマセの種類	利用料金
オキアミ	50円

現在までのご利用合計金額は300円です

レバーを上下させて選択し、決定ボタンを押してください。

【図8】

餌を選んでください

餌の種類	利用料金
ゴカイ	50円
生きエビ	100円

現在までのご利用合計金額は350円です

レバーを上下させて選択し、決定ボタンを押してください。

【図9】

変更もしくは追加する
ゲームアイテムを選んでください

釣り竿
リール
タックル（仕掛け）
コマセ
餌

レバーを上下させて選択し、決定ボタンを押してください。

【図10】

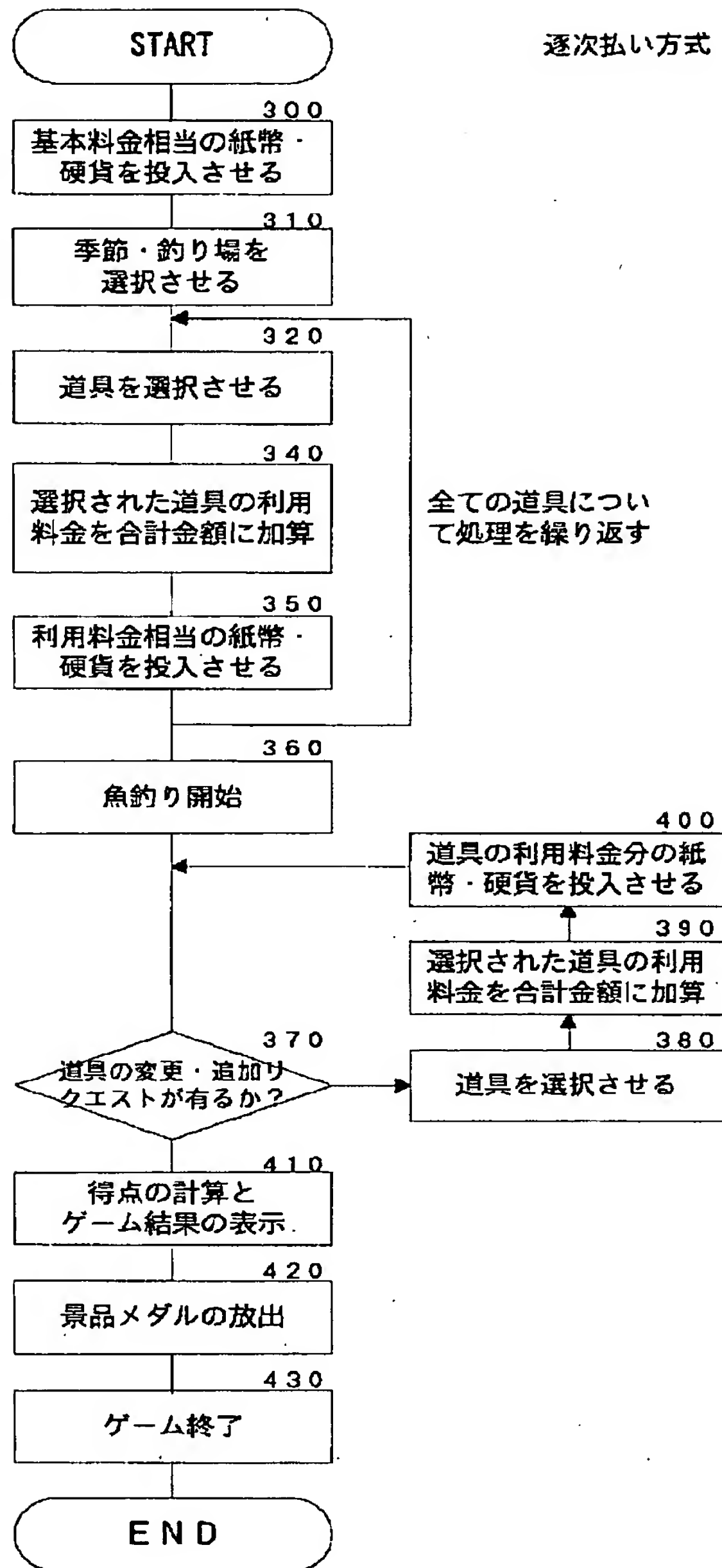
釣果の判定

魚種	大きさ	買取金額
カサゴ	20cm	20円
カサゴ	10cm	10円
イワシ	12cm	10円
アジ	15cm	20円
カレイ	35cm	20円
アイナメ	37cm	30円
ハゼ	10cm	10円
ハゼ	10cm	10円

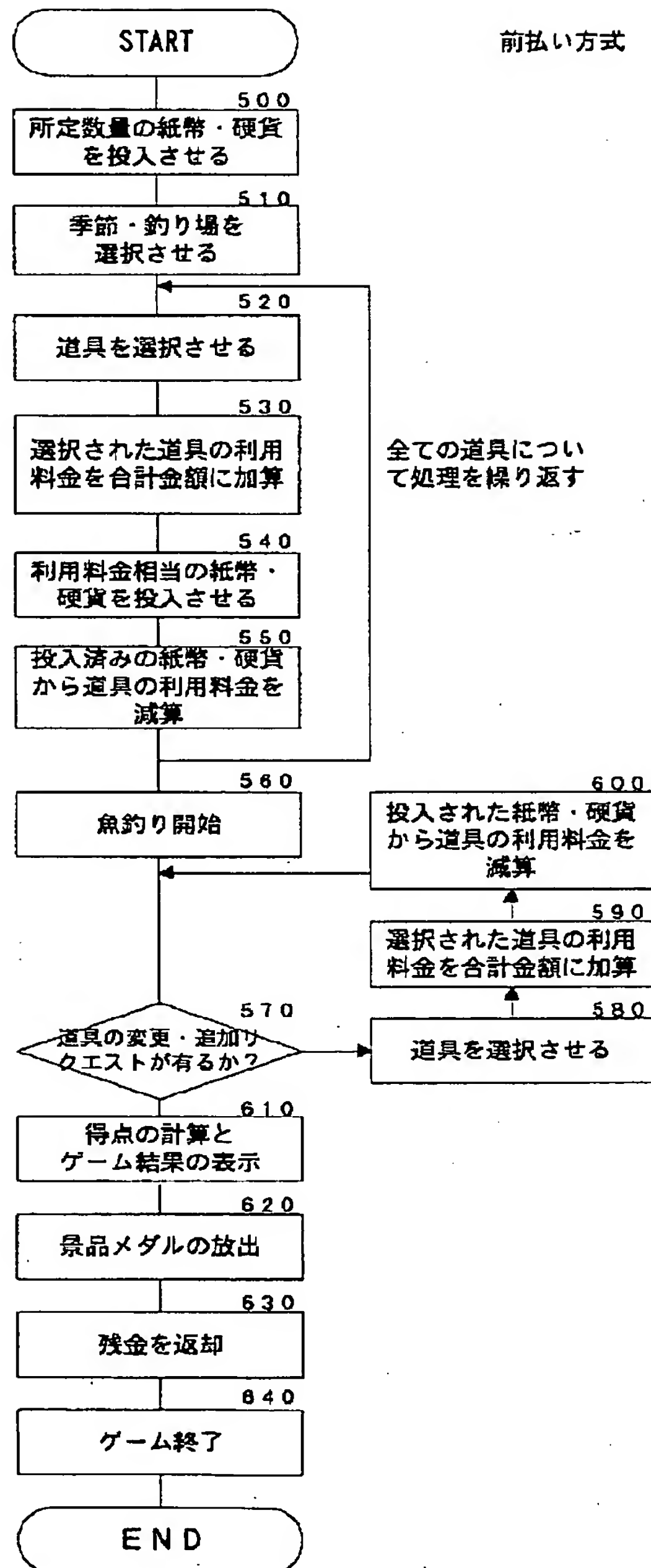
合計買取金額	130円
メダル枚数	13枚

メダルは10円につき1枚返却されます。

【図11】



【図 1 2】



* NOTICES *

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2. **** shows the word which can not be translated.

3. In the drawings, any words are not translated.

Bibliography

(19) [Country of Issue] Japan Patent Office (JP)

(12) [Official Gazette Type] Open patent official report (A)

(11) [Publication No.] JP,11-114217,A

(43) [Date of Publication] April 27, Heisei 11 (1999)

(54) [Title of the Invention] Computer-game equipment

(51) [International Patent Classification (6th Edition)]

A63F 9/22

9/00 512

[FI]

A63F 9/22 A

9/00 512 B

[Request for Examination] Un-asking.

[The number of claims] 10

[Mode of Application] OL

[Number of Pages] 10

(21) [Filing Number] Japanese Patent Application No. 9-281623

(22) [Filing Date] October 15, Heisei 9 (1997)

(71) [Applicant]

[Identification Number] 390004710

[Name] Daiichikoshu, Inc.

[Address] 5-5-26, Kitashinagawa, Shinagawa-ku, Tokyo

(72) [Inventor(s)]

[Name] Mino **

[Address] 5-5-26, Kitashinagawa, Shinagawa-ku, Tokyo Inside of Daiichikoshu, Inc.

(72) [Inventor(s)]

[Name] Toyosawa Regular husband

[Address] 5-5-26, Kitashinagawa, Shinagawa-ku, Tokyo Inside of Daiichikoshu, Inc.

(74) [Attorney]

[Patent Attorney]

[Name] Isshiki Kensuke (besides two persons)

[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.*** shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

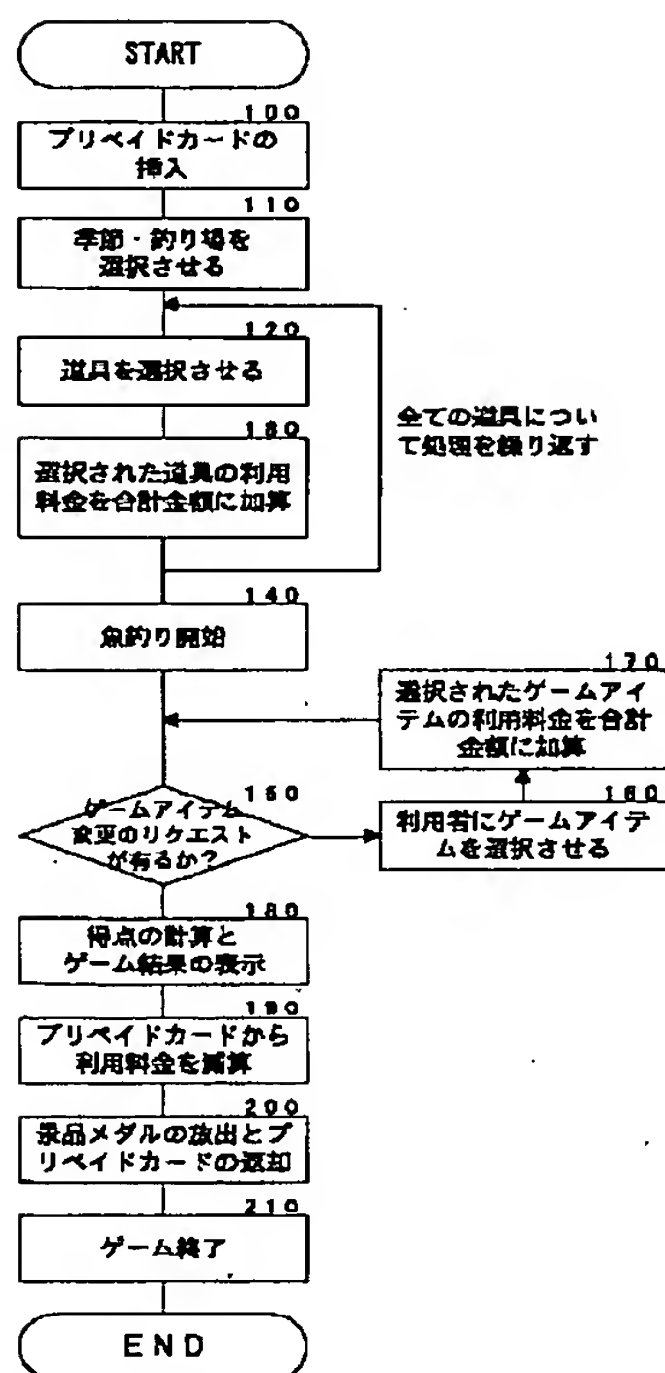
Summary

(57) [Abstract]

[Technical problem] In the computer-game equipment which performs the game advance program which has an item optional feature, while preventing choosing only powerful specific game items and game expansion becoming monotonous, the computer-game equipment which performs a game with the feeling of tension on which a realistic sense in money matters was made to act with reality is offered.

[Means for Solution] A display means and a sound means show a user the information on each game item including use charge information, and a user is made to choose a game item by the operation input means in an item optional feature (120-130). The use charge of the game item which the user chose is collected to timely with accounting equipment (190).

[Translation done.]



[Translation done.]

* NOTICES *

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.**** shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

CLAIMS

[Claim(s)]

[Claim 1] It is computer-game equipment, and it has each requirement for following (1) - (4), and is constituted.

(1) It has a display means to display the image of a game etc., a sound means to output the sound effect of a game etc., an operation input means to receive the directions from a user, and an accounting means to collect the use charge of a game.

(2) Execute a predetermined game advance program by computer which carries out generalization management of the whole game equipment. A game advance program is equipped with the item optional feature as which a user is made to choose a game item while it is equipped with the function to which the selection mode of the game item currently prepared as much alternative is made to reflect in a basic game frame.

(3) The setting storage of the information on each game item including use charge information is beforehand carried out into game equipment, and an item optional feature shows a user the information on each game item by the display means and the sound means, and makes a user choose a game item by the operation input means.

(4) Collect to timely the use charge of the game item which the user chose with accounting equipment.

[Claim 2] Computer-game equipment according to claim 1 with which it is characterized by the bird clapper as the aforementioned item optional feature presents a game item in the form of alternative by the display means and makes a user choose a game item by the operation input means.

[Claim 3] Computer-game equipment according to claim 1 or 2 characterized by having the function to work the aforementioned item optional feature according to request operation of the user by the aforementioned operation input means.

[Claim 4] Computer-game equipment given in either of the claims 1-3 characterized by the aforementioned accounting means being an accounting means in a bill or a coin.

[Claim 5] Computer-game equipment given in either of the claims 1-3 characterized by the aforementioned accounting means being an accounting means by electronic-formula settlement-of-accounts media, such as a prepaid card or an IC card.

[Claim 6] The aforementioned accounting means is computer-game equipment according to claim 4 which is a prepayment formula as the collection method, and is characterized by subtracting the use charge of the aforementioned game item from the quantity of the bill the user paid in, or a coin, and collecting it.

[Claim 7] The aforementioned accounting means is computer-game equipment according to claim 5 characterized by subtracting the use charge of the aforementioned game item from the use limit according to the record data of the aforementioned electronic-formula settlement-of-accounts medium which is a prepayment formula as the collection method, and the user inserted.

[Claim 8] Computer-game equipment given in either of the claims 1-7 characterized by having a premium discharge machine and having the

function which emits the premium according to a user's game results from a premium discharge machine.

[Claim 9] Computer-game equipment according to claim 8 characterized by for the aforementioned premium discharge machine being a premium medal discharge machine, and the aforementioned premium being a premium medal.

[Claim 10] Computer-game equipment given in either of the claims 1-9 characterized by having the function to extend game play time according to a user's game results.

[Translation done.]

* NOTICES *

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.**** shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

DETAILED DESCRIPTION

[Detailed Description of the Invention]

[0001]

[The technical field to which invention belongs] This invention relates to the computer-game equipment installed in a game center etc.

[0002]

[Description of the Prior Art] With the computer-game equipment currently installed in the game center etc., in order to respond to diversification of customer needs, the computer game various type which elaborated the idea is working.

[0003] The thing equipped with the selection means of the game item it was made to make a user choose freely as the latest computer game various kinds of tools (game item) used during a game play has also appeared. A game advance program is equipped with the function to which the selection mode of the game item currently prepared as much alternative is made to reflect in a basic game skeleton, and it is devising it so that a user may not **** bored.

[0004] For example, the catalog information about game items which use

fishing during a game play in the "fishing game" which carried out the simulation, such as a fishing boat and a mechanism, is shown, and the game item by which the user was pleased from this inside can be freely chosen now.

[0005]

[Problem(s) to be Solved by the Invention] By the way, when one of "the pleasure boat of fish detector equipment" and the "hand stroke boats" can be chosen now as a fishing boat in the "fishing game" mentioned above etc., When a difference is in the performance of the game item which can be chosen Only powerful game items ("pleasure boat of fish detector equipment") are chosen, and game expansion becomes monotonous. The whereabouts of game advance will be changed variously and an original meaning which enabled it to choose a game item that a user will take care not to **** bored will fade.

[0006] Then, in order to solve this problem, this invention persons set up the use charge on the basis of the performance, quality, etc. for every game item, and considered whether making the use charge of "the pleasure boat of fish detector equipment" higher than a "hand stroke boat" etc. should collect this use charge from a user. If it does in this way, the above-mentioned problem that a user will come to choose a game item, considering the balance of a performance and a use charge, and only specific game items will be chosen will be solved.

[0007] and high "pleasure boat of fish detector equipment" of a use charge should stop, and should challenge by the "hand stroke boat" this time ['] -- obtaining -- ' 'Since somewhat more money may be used, it relaxes by the important figure aim this time'. as -- the game to which a realistic sense in money matters acts with reality, and a feeling of tension has it in a game more can be offered

[0008] While preventing making this invention in view of such a situation, and choosing only specific game items and it becoming monotonous game developing it in the computer-game equipment which performs the game advance program which has an item optional feature, a sense in money matters realistic in a game aims at offering the computer-game equipment which performs the game which acts with reality and has a feeling of tension more.

[0009]

[Means for Solving the Problem] In order to attain the aforementioned purpose, the computer-game equipment in this invention is equipped with each requirement for following (1) - (4), and is constituted. (1) It has a display means to display the image of a game etc., a sound means to output the sound effect of a game etc., an operation input means to receive the directions from a user, and an accounting

means to collect the use charge of a game.

(2) Execute a predetermined game advance program by computer which carries out generalization management of the whole game equipment. A game advance program is equipped with the item optional feature as which a user is made to choose a game item while it is equipped with the function to which the selection mode of the game item currently prepared as much alternative is made to reflect in a basic game skeleton.

(3) The setting storage of the information on each game item including use charge information is beforehand carried out into game equipment, and an item optional feature shows a user the information on each game item by the display means and the sound means, and makes a user choose a game item by the operation input means.

(4) Collect to timely the use charge of the game item which the user chose with accounting equipment.

[0010] Moreover, if the aforementioned item optional feature presents a game item in the form of alternative by the display means, and it is made to make a user choose a game item by the operation input means and you make it work the aforementioned item optional feature according to request operation of the user by the aforementioned operation input means, it is convenient for a user.

[0011] Moreover, the aforementioned accounting means is good also as what is depended on a bill or a coin, and good also as what is depended on electronic-formula settlement-of-accounts media, such as a prepaid card or an IC card.

[0012] And it is convenient, if make the collection method of the aforementioned accounting means into a prepayment formula, and the use charge of the aforementioned game item is subtracted from the quantity of the bill the user paid in, or a coin and the use charge of the aforementioned game item is subtracted from the use limit according to the record data of the aforementioned electronic-formula settlement-of-accounts medium which the user inserted.

[0013] Moreover, a premium discharge machine is formed and the premium according to a user's game results is made to emit from this premium discharge machine. And it is possible that the aforementioned premium discharge machine uses the aforementioned premium as a premium medal as a premium medal discharge machine in this case.

[0014] Moreover, you may make it extend game play time according to a user's game results.

[0015]

[Embodiments of the Invention] It explains to the below computer-game equipment (following game equipment and publication) per detail

currently installed in the game center etc. as one example of this invention.

[0016] = The content of == fishing game = the game performed with the game equipment in == this example is a simulation game (a following fishing game and publication) of fishing which makes a user choose a season, a fishing spot, and fishing tackle, and can carry out false experience of the fishing under these conditions. The kind and size of the fish which can be fished in this fishing game change to Oshi according to a setup of a season, a fishing spot, and fishing tackle like actual fishing. Moreover, the fishing rod and reel which are formed in game equipment can be moved like the case of actual fishing according to a strike (state where a fish pokes a bait), or AWASE (operation which lengthens a fishing line to predetermined timing when a strike comes), and a user can experience the same feeling as actual fishing. Furthermore, game equipment determines the results of a game according to the size of the fish which the user fished, a kind, and a number.

[0017] = The schematic diagram 1 of == game equipment is a schematic diagram of the game equipment in this example. The part is indicated as a cross section for the facilities of an understanding.

[0018] In this drawing, 1 is a sheet with which a user sits and the cabinet 3 is placed in front of the sheet 1. The control panel 5 with which a user performs various kinds of operations to game equipment is formed in the portion of the sheet 1 approach of the cabinet 3 upper surface. The fishing rod 7 is being fixed to the cabinet 3 upper surface, and the portion of the handle is connected with the vibration generator system 9 formed in the upper part in a cabinet 3 while a user is located in the height which is easy to grasp in the state where it sat on the sheet. Moreover, the prepaid card formula accounting equipment 10 which collects a charge with a prepaid card from a user is formed in the lower part of the vibration generator system in a cabinet. Furthermore, accounting equipment 10 is adjoined in a cabinet 3, and the premium medal discharge machine 11 is formed.

[0019] The upper part of the portion of the handle of a fishing rod 7 is equipped with the reel 12. The fishing line 13 is wound around the reel 12, and the end is prolonged toward the nose of cam of a fishing rod 7. A fishing line 13 is turned up below by the block 15 further formed at the nose of cam of a fishing rod 7, is prolonged in the cabinet 3 interior, and is held in a take-up motion 19 through the block 17 formed in the cabinet 3 interior.

[0020] The receipt case 21 is put on the opposite side of a sheet 1 through a cabinet 3, and the display 23 is placed on the receipt case

21. Moreover, in the receipt case 21, the main part of the computer 25 which carries out generalization control of the whole game equipment is stored. The loudspeaker 27 is formed in the side of the receipt case 21.

[0021] = The flow of == game = explain to a detail below with the flow chart shown in drawing 2 per flow of == fishing game.

(1) By insertion of the prepaid card to the accounting equipment 10 by the start user of a game, game equipment starts processing of a series of fishing games.

(2) Setting processing, next game equipment of game conditions run setting processing of a season, a fishing spot, fishing tackle, etc. among users.

** Selection processing of a season and a fishing spot (110)

A user makes a season and a fishing spot choose by interactive processing with game equipment.

** Selection processing of a tool (game item) (120-130)

Game equipment runs selection processing of a tool (game item) ***** to **** of <<fishing boat>>, <<fishing rod>>, <<reel>>, <<mechanism (whole, such as ****, ****, fishhook, and weight)>>, <<ground bait>>, and <<food>> by interactive processing between users. Game equipment shows a display in order the selection screen for every tool where catalog information with the use charge information about these was indicated, and makes a user choose a tool from this inside.

[0022] Drawing 3 is the selection screen of <<fishing boat>>.

Selectable <<fishing boat>> is three kinds, a "hand stroke boat", "a boat with an outboard motor", and "the pleasure boat of fish detector equipment." The use price of <<fishing boat>> which the user chose is added to the amount of money recorded on the total amount-of-money area prepared in equipment, and the display amount of money of the total amount-of-money column prepared in this selection screen lower part.

[0023] Drawing 4 is the selection screen of <<fishing rod>>. As for <<fishing rod>>, "the bamboo pole for accessories", the "glass inside and the beam for accessories", the "glass beam for important figures", etc. are prepared. The use price of <<fishing rod>> which the user chose is added to the amount of money recorded on the total amount-of-money area mentioned above, and the display amount of money of the total amount-of-money column prepared in this selection screen lower part.

[0024] Drawing 5 is the selection screen of <<reel>>. As for <<reel>>, the "spinning reel", the "both shafts reel", the "medium size both shafts reel", the "large-sized both shafts reel", etc. are prepared.

The use price of <<reel>> which the user chose is added to the amount of money recorded on the total amount-of-money area mentioned above, and the display amount of money of the total amount-of-money column prepared in this selection screen lower part.

[0025] Drawing 6 is the selection screen of <<mechanism>>. As for <<mechanism>>, "the object for accessories", "inside and the object for accessories", the "object for important figures", etc. are prepared. The use price of <<mechanism>> which the user chose is added to the amount of money recorded on the total amount-of-money area mentioned above, and the display amount of money of the total amount-of-money column prepared in this selection screen lower part.

[0026] Drawing 7 is the selection screen of <<ground bait>>. As for <<ground bait>>, the "friend shrimp", the "krill", etc. are prepared. The use price of <<ground bait>> which the user chose is added to the amount of money recorded on the total amount-of-money area mentioned above, and the display amount of money of the total amount-of-money column prepared in this selection screen lower part.

[0027] Drawing 8 is the selection screen of <<food>>. <<food>> -- "blue ISOME", a "sand worm", and "-- it lives and shrimp" etc. is prepared. The use price of <<food>> which the user chose is added to the amount of money recorded on the total amount-of-money area mentioned above, and the display amount of money of the total amount-of-money column prepared in this selection screen lower part.

[0028] (3) A start and advance of fishing (140)

After setting processing of game conditions finishes, game equipment displays a fishing rod 7, the appearance of a fishing line 13, a surrounding scene, etc. on a display 23. At this time, information, such as the length of a fishing line and a tension (flare condition of thread) of a fishing line 13, is also displayed on a display 23. From a loudspeaker 27, a sound effect is passed according to the content of a display of a display 23.

[0029] By the dialogic operation between users, game equipment advances processing of anchoring of food, charge processing of ground bait, etc., and casts by waiting for the directions from the user by the control panel 5 (operation which throws in a mechanism etc. underwater).

[0030] Game equipment makes elements, such as set-up a season, a fishing spot, fishing tackle, etc., reflect, determines the timing of a strike, operates a vibration generator system 9 to this timing, and gives vibration to a fishing rod 7. If a user senses a strike and starts winding of a fishing line 13, according to this, game equipment will change the state of the fishing line 13 currently displayed on

the display 23, or the water surface. Moreover, sound effects, such as a sound of water, are passed from a loudspeaker 27. Furthermore, game equipment changes the winding speed of take-up motion 19, and changes the tension of a fishing line 13.

[0031] If a fishing line 13 is fully rolled round and a fish appears in Minakami, game equipment will display the image and individual information on the whole fish which the user had fished (a kind, the length, sex, etc.) on a display 23.

[0032] (4) Change and an addition of the game item under game play (150-170)

When there is a request demand of change and an addition of a game item from a user with an operation input unit, game equipment displays the menu screen shown in a display at drawing 9, and makes a user choose the game item changed or added. Game equipment performs selection processing (processing which was indicated to (2) ** and to which either corresponds, and same processing) of the game item applicable to the selected game item. Game equipment recalculates the use total amount of money according to the selected game item, and memorizes this in game equipment.

[0033] (5) An end and settlement-of-accounts processing (180-210) of a game

Game equipment calculates the acquisition amount of money based on the size, kind, etc. of fish which the user fished when predetermined time passed, and game equipment converts the acquisition amount of money into the number of sheets of a premium medal like one premium medal per acquisition amount of money of 10 yen (it only sets to the inside of area predetermined [, such as a game center,], and predetermined equipment, and is usable substitution money), and this is displayed on a display 23 (drawing 10). Furthermore, the premium medal for this number of sheets is emitted from the premium medal discharge machine 11.

[0034] Moreover, game equipment subtracts the minimum charge of a game, and the use charge of the game item memorized in total amount-of-money area from the use limit of a prepaid card. Furthermore, game equipment emits this from accounting equipment 10 in order to return a prepaid card to a user.

[0035] = Application == of == and others = in the example mentioned above, although prepaid card formula accounting equipment 10 was used, accounting equipment 10 may use a bill and a coin with a natural thing.

[0036] Moreover, accounting equipment 10 may use other electronic-formula settlement-of-accounts media other than a prepaid card, such as an IC card, a credit card, and cybermoney, with a natural thing.

[0037] Moreover, although the "reversionary method" is adopted so to speak, it is good also as "being a payment method serially". [which collected the use charge of the part whenever / which collects a charge in the example mentioned above at the time of the end of a game / the user chose the game item] Drawing 11 is a flow chart which shows an example of the flow of the game at the time of adopting "it is a payment method serially." As shown in this drawing, whenever a user chooses a game item apart from the minimum charge (300) of the game which a user is made to supply at the time of the start of a game, a use charge is collected from a user (350,400).

[0038] Moreover, when a bill and a coin are used, a "prepayment method" which is explained below is convenient. Drawing 12 is a flow chart which shows an example of the flow of the game in the case of this "prepayment method." When the user is made to pay the bill or coin of the amount of predetermined numbers in advance (500) and a game item is chosen at the time of a game start, the use charge is subtracted (550,600), and it is made to return the balance at the time of the end of a game (630).

[0039] Moreover, although game results are converted into a premium medal and it is made to return to a user in order to make a game more interesting, you may make it extend game time according to game results. Moreover, you may make a user print out as a premium the fish print of the fish fished during the game play in the case of a fishing game.

[0040] Moreover, also in the game equipment of other genres other than fishing, natural computer-game equipment according to this invention with things is easily applicable, if it is the thing of the type as which a user is made to choose a game item.

[0041]

[Effect of the Invention] In case the computer-game equipment by this invention makes a user choose a game item A display means and a sound means show a user the information on each game item. Since the use charge of the game item which the user was made to choose a game item by the operation input means, and the user chose was collected to timely with accounting equipment There is also no possibility that only specific game items may incline, may be chosen and game expansion may become monotonous, and a game with the feeling of tension on which a realistic sense in money matters was made to act with reality can be offered.

[0042] Moreover, the operability of a game can be raised, if a display means shows a game item for an item optional feature in the form of alternative and it is made to make a user choose a game item by the

operation input means.

[0043] Moreover, if it is made to work an item optional feature according to request operation of the user by the operation input means, change and an addition are attained in a game item in the middle of a game, and a user can be provided with the new way of enjoying oneself of a game.

[0044] Moreover, the collection method of the aforementioned accounting means is made into a "prepayment formula", and if the use charge of the aforementioned game item is subtracted from the quantity of the bill the user paid in, or a coin and the use charge of the aforementioned game item is made to subtract from the use limit according to the record data of the aforementioned electronic-formula settlement-of-accounts medium which the user inserted, it is mitigable in a user's operation load.

[0045] Moreover, a user may be provided with a premium and you may make it extend game play time according to game results according to game results. thus -- if it carries out -- a user -- " -- game results were embraced -- looking back (a premium or extended time) -- if expectable, it can be made the feeling" which may probably carry out expenses of a more [as a tool] somewhat, and the utilization factor of game equipment and improvement in sales can be expected, and a result desirable for the entrepreneur who supplies equipment is brought.

[Translation done.]

* NOTICES *

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.**** shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

DESCRIPTION OF DRAWINGS

[Brief Description of the Drawings]

[Drawing 1] It is drawing showing the outline of the game equipment in one example of this invention.

[Drawing 2] It is a flow chart for explaining the flow of the game in an example same as the above.

[Drawing 3] It is drawing showing the selection screen of <<fishing boat>> in an example same as the above.

[Drawing 4] It is drawing showing the selection screen of <<fishing rod>> in an example same as the above.

[Drawing 5] It is drawing showing the selection screen of <<reel>> in an example same as the above.

[Drawing 6] It is drawing showing the selection screen of <<mechanism>> in an example same as the above.

[Drawing 7] It is drawing showing the selection screen of <<ground bait>> in an example same as the above.

[Drawing 8] It is drawing showing the selection screen of <<food>> in an example same as the above.

[Drawing 9] It is drawing showing the selection screen of the game item which wishes the change or the addition in an example same as the above.

[Drawing 10] It is drawing showing the display screen as a result of the game in an example same as the above.

[Drawing 11] It is the flow chart which showed the flow of the game about an example at the time of adopting "it is a payment method serially" as the accounting method.

[Drawing 12] It is the flow chart which showed the flow of the game about an example at the time of adopting a "prepayment method" as the accounting method.

[Description of Notations]

10 Accounting Equipment

11 Premium Medal Discharge Machine

23 Display

27 Loudspeaker

120-130 Processing as which a game item is made to choose

190 Processing Which Collects Use Charge of Minimum Charge and Game Item

[Translation done.]

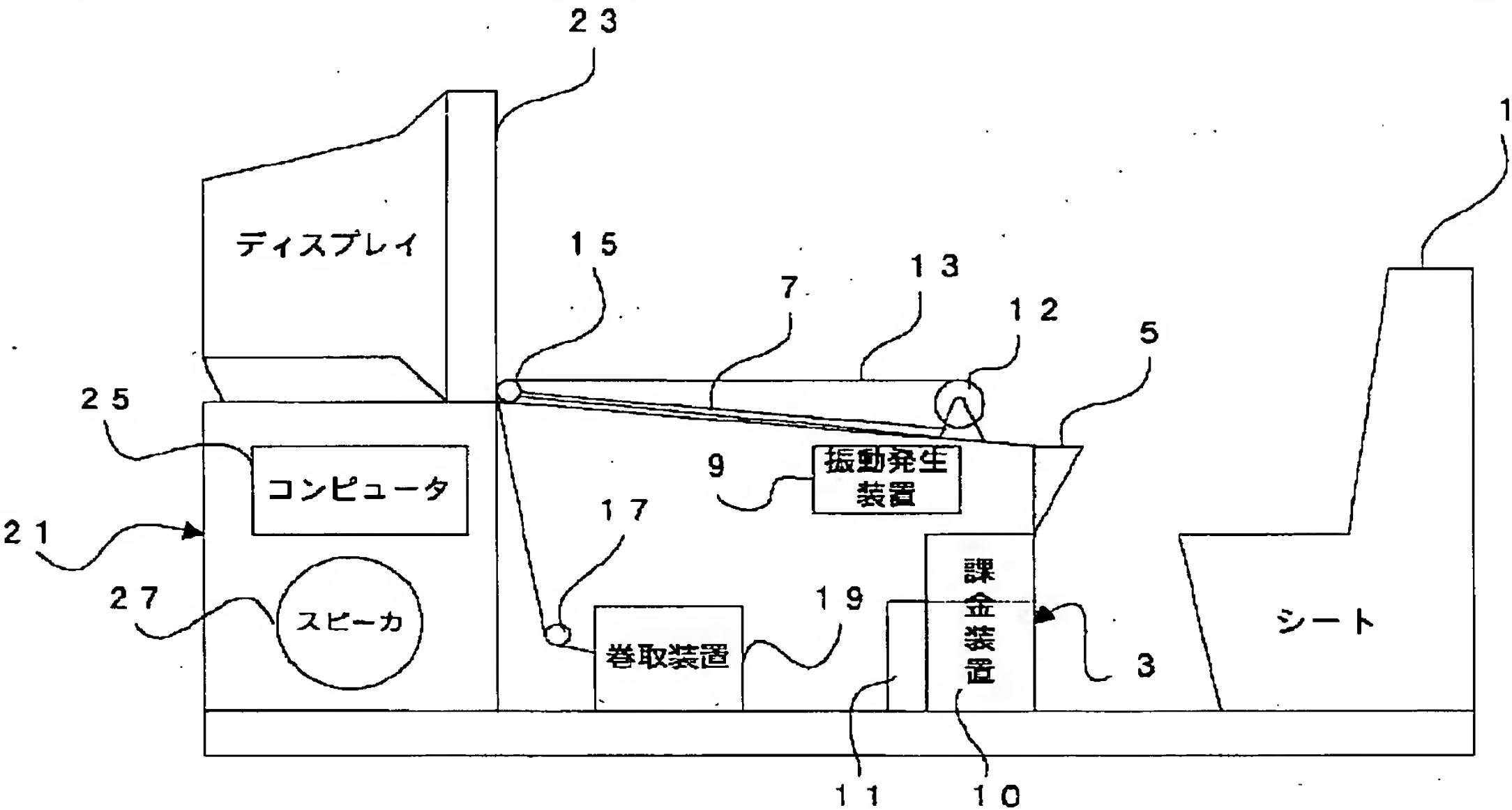
* NOTICES *

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

- 1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.*** shows the word which can not be translated.
- 3.In the drawings, any words are not translated.

DRAWINGS

[Drawing 1]



[Drawing 3]

釣り船を選んでください

船の種類	利用料金
船外機付ボート	100円
魚群探知機付プレジャーボート	150円

現在までのご利用合計金額

0円

レバーを上下させて選択し、決定ボタンを押してください。

[Drawing 4]

釣り竿を選んでください

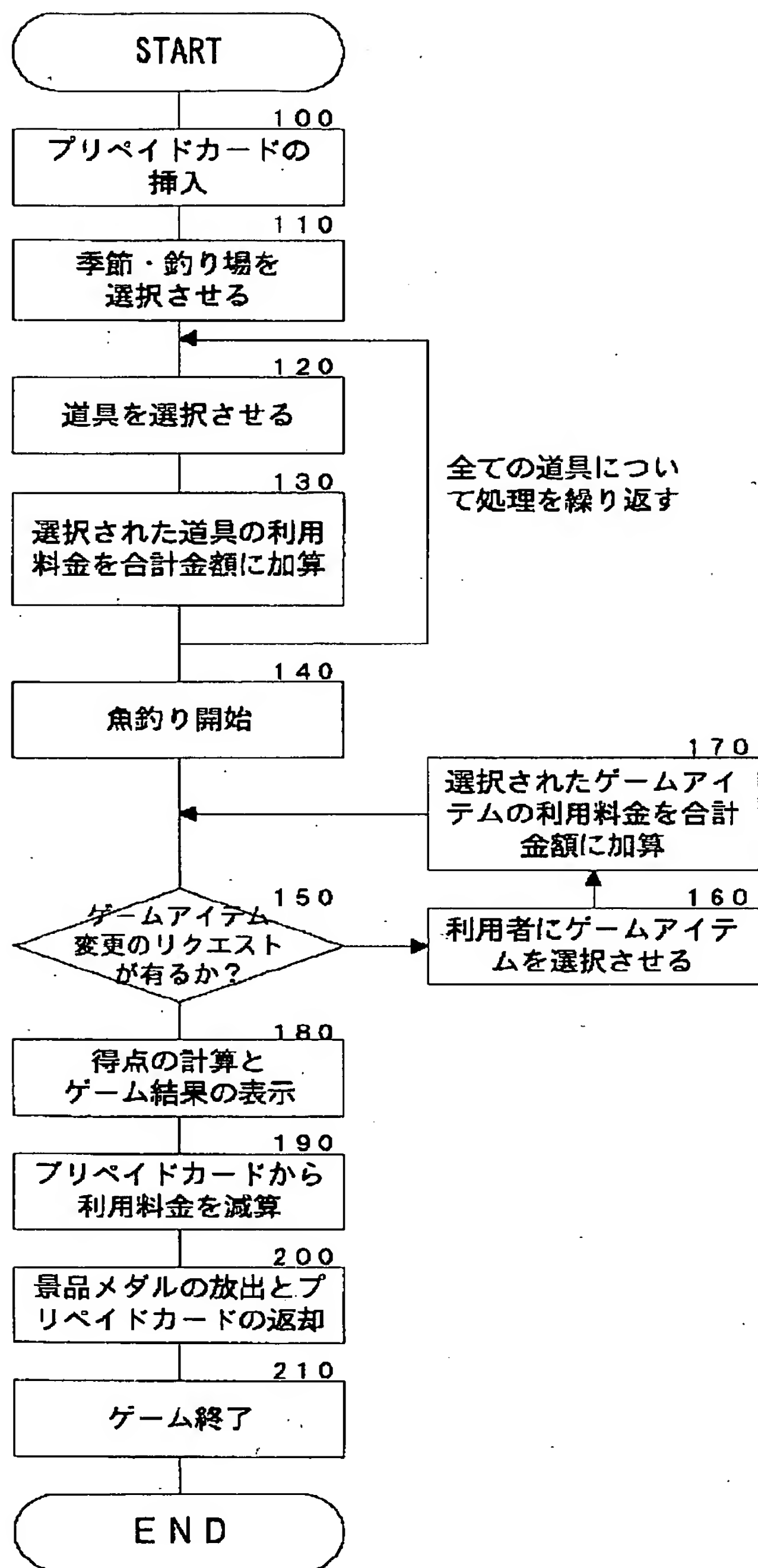
竿の種類	利用料金
中・小物用グラス竿	100円
大物用グラス竿	150円

現在までのご利用合計金額

100円

レバーを上下させて選択し、決定ボタンを押してください。

[Drawing 2]



[Drawing 5]

リールを選んでください

船の種類	利用料金
両軸リール	100円
中型両軸リール	150円
大型両軸リール	200円

現在までのご利用合計金額は200円です

レバーを上下させて選択し、決定ボタンを押してください。

[Drawing 6]

仕掛けを選んでください

タックルの種類	利用料金
中・小物用	100円
大物用	150円

現在までのご利用合計金額は300円です

レバーを上下させて選択し、決定ボタンを押してください。

[Drawing 7]

コマセを選んでください

コマセの種類	利用料金
オキアミ	50円

現在までのご利用合計金額は300円です

レバーを上下させて選択し、決定ボタンを押してください。

[Drawing 8]

餌を選んでください

餌の種類	利用料金
ゴカイ	50円
生きエビ	100円

現在までのご利用合計金額は350円です

レバーを上下させて選択し、決定ボタンを押してください。

[Drawing 9]

**変更もしくは追加する
ゲームアイテムを選んでください**

釣り竿
リール
タックル（仕掛け）
コマセ
餌

レバーを上下させて選択し、決定ボタンを押してください。

[Drawing 10]

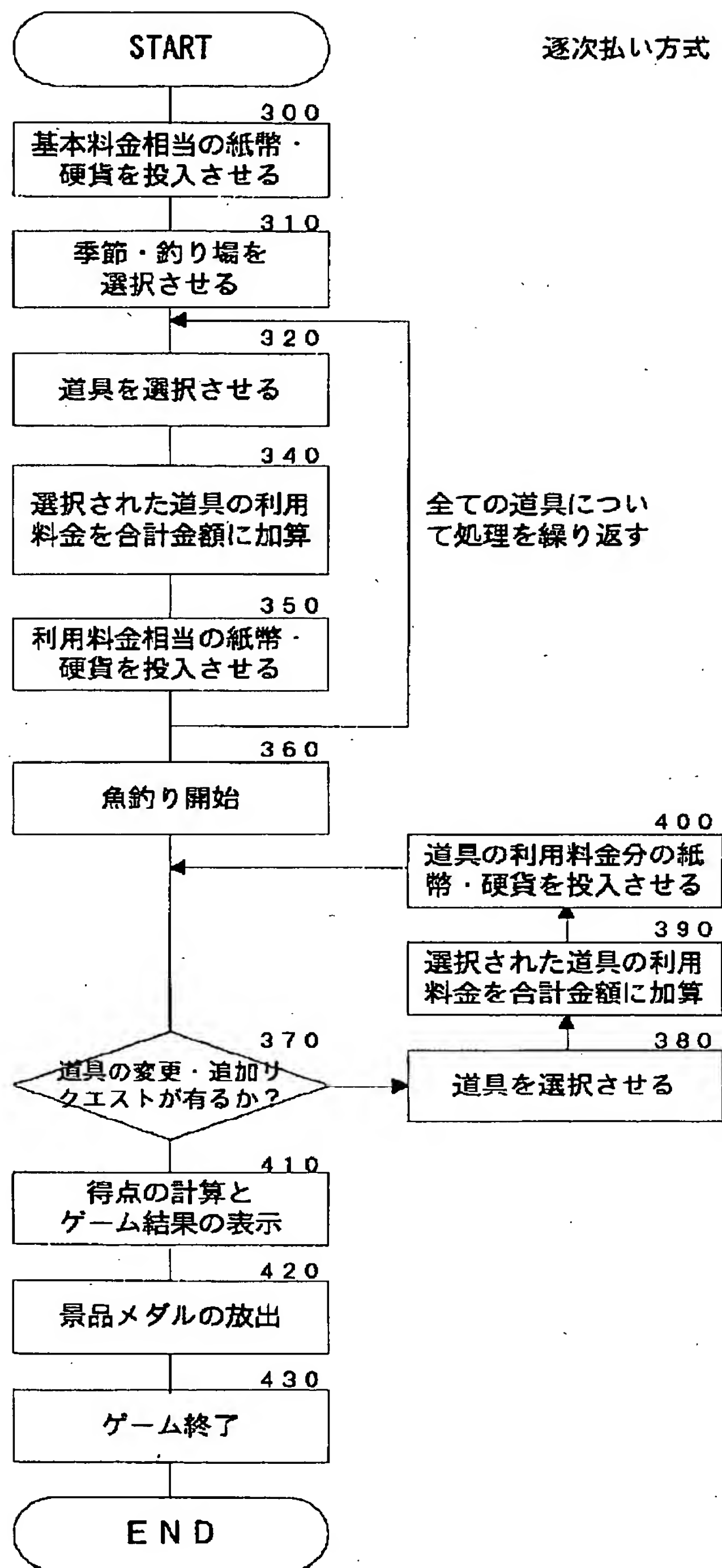
釣果の判定

魚種	大きさ	買取金額
カサゴ	20cm	20円
カサゴ	10cm	10円
イワシ	12cm	10円
アジ	15cm	20円
カレイ	35cm	20円
アイナメ	37cm	30円
ハゼ	10cm	10円
ハゼ	10cm	10円

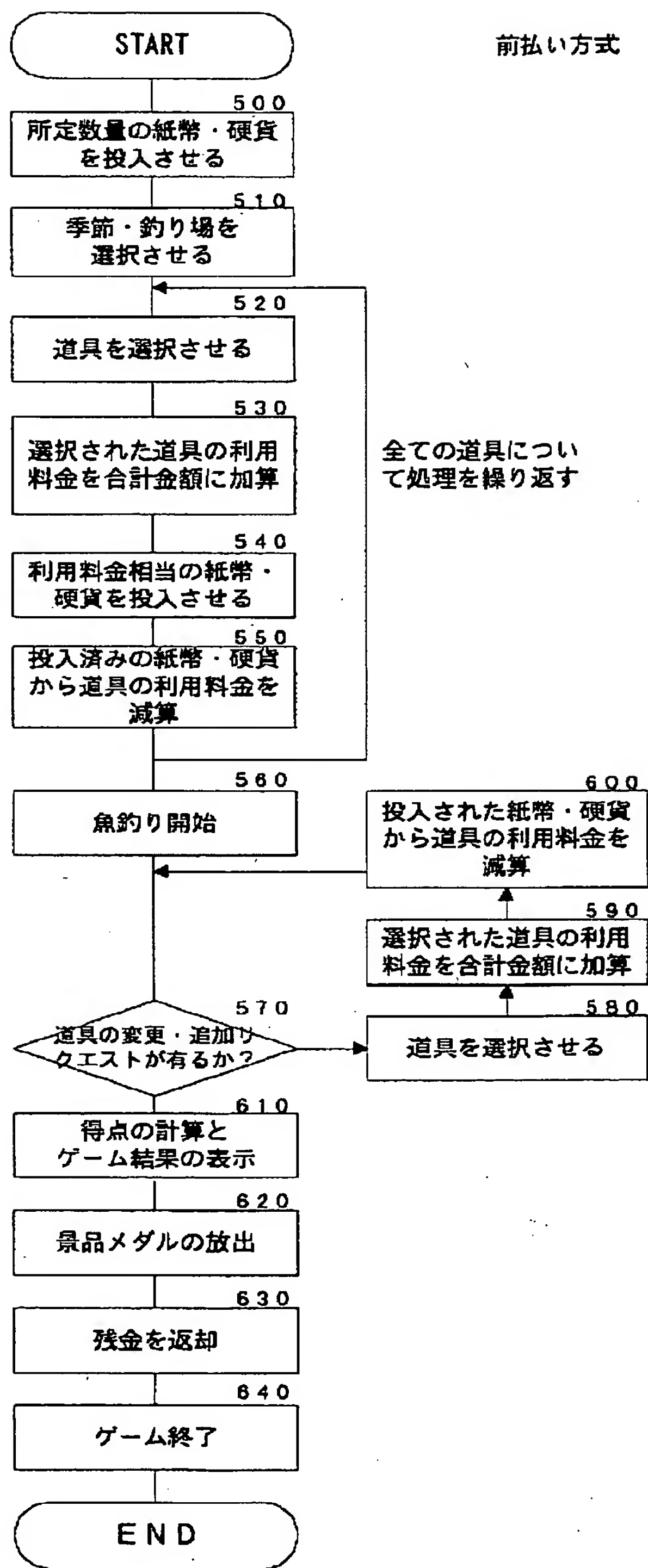
合計買取金額	130円
メダル枚数	13枚

メダルは10円につき1枚返却されます。

[Drawing 11]



[Drawing 12]



[Translation done.]